NEC

PC-8801/mkII

●取り扱い説明書●

T&E SOFT®

HYDLIDE 取り扱い説明書

★プログラム起動の前に

◎ＰＣ－8801の場合は，ディスク装置（５インチ両面倍密）が接続されているか確認して下さい。

◎ＰＣ－8801mkⅡの場合は，ディップスイッチSW2－7がＯＮか確認して下さい。

◎念のため，プリンター等の電源スイッチは切っておいて下さい。

◎プログラムディスケットには，書き込み禁止シールを貼らないで下さい。データをセーブしなくなりますよ。

◎プログラムディスケットにはコピー防止処理が施してあります。尚，このプログラムディスケットを無断複製することは，法律で禁じられています。又，レンタル業での使用は一切認めません。

★ゲームの構成

◎使用言語　　：完全機械語

◎使用メモリー：68Kバイト（＋タイトル画面48Kバイト）

★HYDLIDEの伝説

この伝説は，今私たちが住んでいる世界とはまったく別の空間での物語です。ここは，妖精の住む王国，フェアリーランド。ここは，王様の住んでいる宮殿を中心に広がっている，緑の美しい平和な王国でした。この宮殿には三種類の不思議な宝石がまつられており，その宝石によって王国の平和は保たれていたのです。人間と妖精たちはこの世界でお互いに共存し助け合いながら仲よく暮らしていました。ところがある日，悪心を起こした人間によって宝石の一つが盗まれてしまったのです。数が足りなくなってしまった宝石は，その輝きが鈍くなってしまい，遂に宝石によって封印されていた，神話伝説最強といわれる悪魔バラリスが目覚

めてしまったのです。バラリスの魔力によって残りの宝石もいずこかへと飛ばされてしまい，平和であったフェアリーランドも崩壊してしまいました。国王のプリンセス，アンもバラリスの魔力によって妖精にされて，いなくなってしまいました。王国を崩壊させたバラリスは，国のあちこちに怪物を放ち，人々の心を恐怖と絶望が支配したのです。この悪魔の悪業に耐えかねた一人の勇敢な若者が，王国の復興を願って立ち上がりました。彼の名はジム。ジムは人々の希望を一身に背負って，たった一人で怪物に挑戦していったのです………。

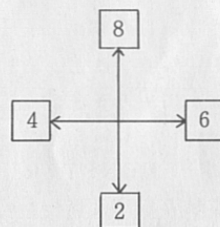
★ゲームの説明

ここから先のストーリーはあなた自身が，ジムになって作って下さい。王国の果てで怪物に襲われて，壮絶な最後を遂げるか，もしくは見事に目的を達成できるかは，すべてあなたの英知と指先にかかっているのです。さて，ゲームの目的ですが，このゲームはまがりなりにもR.P.G.ですから，ゲーム中にその目的を捜し出して下さい………というのは少々酷かも知れませんね……ゲームの目的はプリンセスを捜すことです。こう書くとナァーンダと思われるかも知れませんが，これは単に結果であって，ゲーム中はこの限りではありませんよ。その場その場であなた自身が何をするべきか，よく考えてから行動しないと後で痛い目にあいますゾ。ゲームのヒントは上記のHYDLIDEの伝説にありますよ。

さて，このHYDLIDEはアクティブロールプレイングゲームという新しいジャンルを築こうと，T&E SOFT 開発プロダクションにおいて考えだされたものです。簡単に言ってしまえば，アクションゲームのリアルタイム処理に，ロールプレイングゲームの成長させる楽しさと，アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さが三位一体となったものです。どちらかといえば，アドベンチャーゲームの要素が濃くなっていますが，これはユーザーの皆様に長い間楽しんでいただくために，この様な構成になっているのです。なかなか先に進めなくてイライラしている人，ごめんなさいね。でも，私がプログラムでハマった分，是非困らせたいと思っています。頑張って下さい。

★キー操作

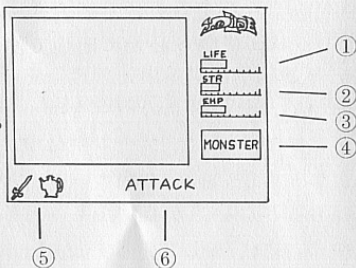
デモンストレーション中に，〝RETURN〞を押すとゲームスタートとなります。尚，デモンストレーション及びゲーム終了時において，ディスクの内容をロードしますので，ディスケットは抜かないで下さい。ゲーム中はディスクは一切アクセスしませんが，ゲーム中のデータをセーブ・ロードするのに必要ですから，やはり抜かない方が良いでしょう。又，デモンストレーションの最中に，〝CTRL〞を押すとロード時に表示されたタイトル画面を，もう一度見ることができます。ゲーム中のキーファンクションは以下の通りです。

キー	機能
スペースバー	攻撃／防御切り替え及び地下迷宮への出入り
W	データセーブ
R	データロード
CAPS	一時停止
カナ	効果音消去
STOP	自殺する
8 / 4 / 6 / 2	各方向へ移動する

データのセーブ・ロードですが，このキーを押すと『DATA SAVE(LOAD). NUMBER?』と表示されますので，フルキーの1～0を押して番号を指定して下さい。この時テンキーの数字番号を押しても無視しますので，注意して下さい。取り消しは〝RETURN〞です。

★画面の説明

まず，画面右側から説明します。

①LIFEメーター

ジムの生命力及びダメージを表します。通常生命力は緑色の棒グラフで表示され，ダメージは赤色で表示されます。この生命力が0になった時，（すなわち棒グラフがすべて赤くなった時）ジムの死を意味します。

②STR（ENGTH）メーター

ジムの腕力を表します。水色の棒グラフで表示されています。この力が強い程，敵に対する攻撃力が大きくなります。

③EXP（ERINCE）メーター

ジムの経験を表します。黄色の棒グラフで表示されています。ジムが怪物を倒した時に，自分の強さによって経験値が増します。経験値が100%になると，LIFE，STRメーター共に10ずつ増し，経験は0に戻ります。

④インフォーメーション・ウインドウ

画面上には『MONSTER』と表示されている部分です。怪物に対して攻撃もしくは怪物から攻撃を受けた時に，ここにその怪物のLIFE値及びダメージを棒グラフで表示します。この時の表示時間はかなり短いので，必要とあれば〝CAPS〟を押してゲームを一時停止して下さい。又，データセーブ・ロードの時のメッセージもここに表示されます。

次に，画面下部の説明をします。

⑤アイテム表示

画面下部左側がアイテム表示です。ここには，ジムがアドベンチャー中に，見つけたり，拾ったりした宝物を表示します。宝物については後述します。

⑥ジム状態表示

画面下部中央にあります。『ATTACK』と表示されていると怪物に対する攻撃値が大きくなり，『DEFEND』と表示されていると怪物に対する防御力が大きくなります。スペースバーで切り替えられますから必要に応じて使用して下さい。

以上，画面についての説明をしましたが，アクティブロールプレイングゲームの性質上，詳しく説明できなかった所もあります。御了承下さい。

★宝物について

ゲーム中において，宝箱を見つけたり，宝物を拾ったりすることがあります。どこに宝箱があるのかって？そこがアドベンチャーなのです。自分自身でお捜し下さい。但し，宝箱の中には簡単に宝物が手に入らないものもありますし，宝箱自体が何処かに隠されていることもあります。御注意までに……。

◎勇者の剣

本当に勇気ある者だけが手にすることができるという伝説の剣です。この剣を持つと攻撃率が二倍になると言われています。

◎正義の盾

正しき心を持つ者が使用すると防御力が増加するというやはりこれも伝説の剣です。以前は王宮にあったらしいのですが，王国崩壊の際に誰かに盗まれたらしい。

◎十字架

以前，教会にあった物らしいのですが，何者かがこれを恐れて何処かへと隠した物です。一体何に使用するのでしょうか。

◎魔法の壷

年老いた魔導師が，死ぬまぎわに自分の魔法の秘密を他人に知られない様に，いろいろな品物にその秘密を託し

た物の一つです。この壷を一旦手にすると，それまで固く閉ざされていて見えなかったものが見えてくる様になります。

◎永遠のランプ

先の魔導師が残したマジックアイテムの一つです。このランプの炎は永遠に消えることはありません。どんな暗闇の中にいても周囲を完全に明るく照らしだします。

◎不死の薬

先の魔導師が手に入らなかった奇跡の薬です。この薬を飲んでおけば，怪物の攻撃によって殺された時に，以前の様に復活できます。但し，一度使ってしまえば二度と効果はなくなりますし，疲れによる自然死の場合には効果はまったくありません。

◎秘密の鍵

鍵とくれば，もう何に使うのか説明しなくてもわかりますね！?

◎三種類の宝石

HYDLIDE の伝説において，重要な役割を果たします。この宝石の説明はHYDLIDE の伝説を読めばわかりますよね。

★その他注意事項あれこれ

◎王国を歩く時は，足下に注意して下さい。あまり無理をすると疲れて死んでしまいますよ。一応ジムは鎧を身につけていますので，そんな身体で堀の水の中を長時間泳いだらどうなるか，よくわかるでしょう。

◎いろいろと今までの文章の中に，少しずつヒントが書いてありますので，いろいろと推理して下さい。

★開発後記★

構想から約一年かけて，やっと完成までこぎつけたというのが今の心境です。その間途中で『コスモ・ミューター』『暗黒星雲』『高速スーパー・グラフィック・エディター(PC6001mk2)』と，いろいろなゲーム等の開発と併行し，かなりしんどい仕事でした。その甲斐があってかなり楽しめるゲームになったのではないかと思います。

このアクティブロールプレイングゲームは今迄にないタイプのゲームシナリオとなっています。事の起こりは，昭和59年の始め頃に「アドベンチャーゲームがリアルタイムにならないかなァ」と，ふと思ったのがきっかけでした。それをいろいろと討論し，その頃流行りかけてきていたロールプレイングゲームの要素も入れようということになったのです。かくしてT&ESOFTから贈る，訳のよくわからんソフト，アクティブロールプレイングゲームの誕生となったのです。またまた，真面目なユーザーの方々から「邪道だな」って後ろ指をさされそうですが，(惑星メフィウスの時にいろいろ言われたのをまだ覚えてるゥなんて言わないでね)，「邪道」って「型破り」ってことで，すなわち「JUST T&E SPIRIT！」じゃないのかなって思っています。「邪道」でおおいに結構!! 私たちT＆E開発員は，普通では考えもつかないような，新しい楽しいアイディアで頑張ります。よろしくっ。

1984年12月
T＆ESOFT開発部：内　藤　時　浩

最後迄到達できない皆さんへ

「ハイドライド」の解き方に関する御質問にはゲームの性質上一切お答えできません。特に電話による御質問は固くお断りいたします。但し、製品のミスセット、不備に関しましてはこの限りではありません。

やむを得ず、何らかの手掛りをお知りになりたい方は、次頁の「ハイドライド手引書申し込み用紙」に必要事項を記入された後、必ず１００円切手同封の上、下記迄御請求下さい。

尚、勝手ながらこの手引書の発送は昭和６０年３月１日からとさせて頂きます。

また、この手引書は御質問の内容に関わらず、全体を通して最後迄書かれております。が、あくまでも解答への手掛り集であって、お答え集では有りませんのでその旨御了承下さい。

上段の質問内容の欄には、御質問の内容をできるかぎり詳しく具体的にお書き下さい。

右欄は、こちらからの返送に使用しますので、御自分の郵便番号．御住所．お名前をはっきりお書き下さい。不明瞭ですと郵便事故の原因になります。

下段には御意見．御感想等がありましたら何なりとお書き下さい。今後の参考にさせて頂きます。

尚、この用紙以外（コピー等）によります御請求に関しましては、一切お答え出来ませんので御注意下さい。

宛先

切り取り線

PC－8801／mkⅡ
ハイドライド手引書申し込み用紙

〒□□□-□□

質問内容

御意見・御感想等

様

T&E SOFT

氏名	年令	電話

■メンテナンスカードについて

この度は、T&E SOFT製品をお買いあげいただきありがとうございました。

当社では、とじこみのメンテナンスカードにて登録していただいたお客様には、本製品に不都合が発生しました場合のメンテナンス等をうけたまわります。誠にお手数ですが、40円切手を貼り御投函下さい。

尚、今後の製品づくりの参考にいたしますので、カードのアンケートに御協力下さい。本製品に関する問い合せの際には、下記のシリアルナンバーを明記してください。

※本書は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい.

No.

T&E SOFT R

企画・開発 ティーアンドイーソフトプロダクション

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト